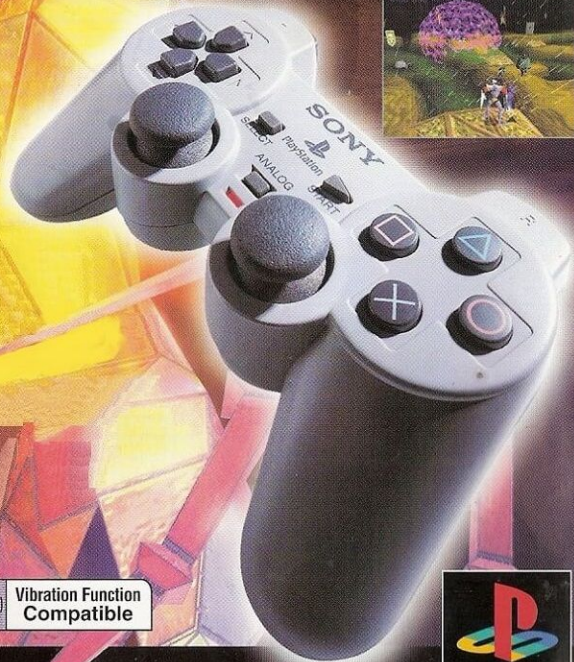
Analog Controller (DUAL SHOCK™)

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

DUAL SHOCK™

PlayStation

www.playstation-europe.com/medievil

711719793229

PlayStation™

Precauzioni

• Il disco contiene software per la console PlayStation® e per il sistema informatico di intrattenimento PlayStation®2. Non usare questo disco con un altro sistema, poiché potrebbe danneggiarlo. • Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche della PlayStation® per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con versioni straniere della PlayStation®. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation® o PlayStation®2 per garantire un uso corretto. • Inserire il disco nella PlayStation® con il lato inciso desiderato rivolto verso il basso. • Tenere il disco per il bordo, evitando di toccarne la superficie. • Mantenere il disco pulito e privo di graffi. Se la superficie dovesse sporcarsi, pulirla con un panno morbido. • Non lasciare il disco vicino a fonti di calore né esporlo a luce solare diretta o ad eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi dalla forma irregolare, incrinati, incurvati, o dischi che sono stati riparati con nastro adesivo, poiché potrebbero provocare problemi di funzionamento.

Avvertenza

Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormito abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenti. Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

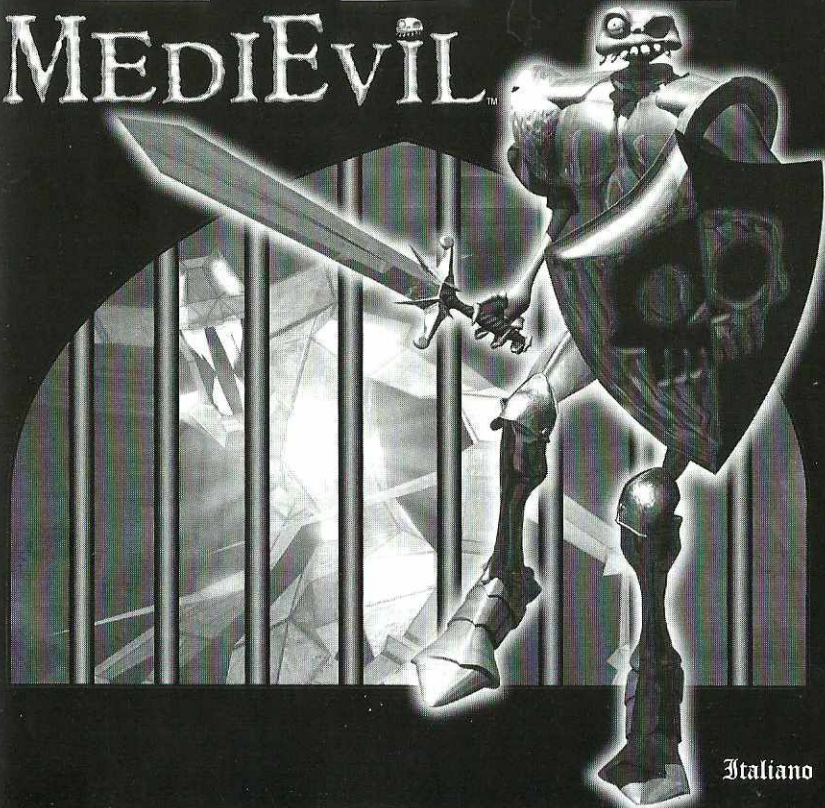
1 Player

Memory Card 1 block

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

SCES-01494

MEDIEVIL™

Italiano

La leggenda di SIR DANIEL FORTESQUE

I libri di storia di Gallowmere narrano di un eroe, Sir Daniel Fortesque, che da solo riuscì a fermare l'invasione delle orde degli zombi dello stregone Zarok...

... ma spesso i libri di storia mentono.

Per anni Daniel Fortesque aveva intrattenuto i nobili di Gallowmere con i suoi fantastici racconti di draghi uccisi e legioni distrutte. Il Re ne era rimasto così colpito che nominò Daniel cavaliere e lo mise a capo del Battaglione reale. Ovviamente era solo una carica onoraria, erano secoli che non scoppiava una guerra a Gallowmere, ma il Re adorava i racconti e Dan era bravissimo a raccontare.

Ma un giorno, il malvagio Zarok, il folle mago in esilio da anni, fece ritorno. Per vendicarsi, minacciò di liberare un esercito di zombi che aveva creato utilizzando la magia nera. Il Re aveva disperatamente bisogno di un eroe e sapeva benissimo dove andarlo a trovare.

Sir Daniel venne buttato giù dal letto e messo nelle prime linee dell'esercito del Re per affrontare il misterioso nemico. La battaglia iniziò e dopo pochi secondi Sir Dan cadde a terra colpito a un occhio dalla prima freccia lanciata. La ferita gli fu fatale, e l'esercito dovette continuare a combattere senza di lui.

Le legioni di Zarok furono sconfitte, ma Zarok non venne mai trovato. Imbarazzato dalla prestazione di Dan e consapevole che i suoi sudditi avevano bisogno di sentirsi al sicuro, Re Pellegrino dichiarò che Sir Daniel Fortesque era morto in battaglia appena dopo aver ucciso il malvagio stregone. Venne costruita una tomba per l'eroe Dan e i libri di storia si riempirono di racconti sulle sue prodezze.

Presto Zarok venne dimenticato, un personaggio perduto nella storia. Ma Zarok non dimenticò mai e rimase nascosto per creare il più grande e forte esercito di mostri mutanti mai visto.

100 anni dopo, completato il piano, Zarok ritornò...

ALLESTIMENTO

Configura la PlayStation® seguendo le istruzioni contenute nel manuale. Inserisci il disco di MEDIEVIL™ e chiudi il coperchio del disco. Posiziona il tasto di accensione della PlayStation® su ON. Si consiglia di non inserire o togliere le periferiche o le Memory Card dopo che l'interruttore è stato acceso. Prima di cominciare a giocare controlla di avere abbastanza blocchi di memoria.

IMPORTANTE: Alcune videate sono state fotografate prima che venissero terminate, quindi potrebbero differire leggermente da quelle finali del gioco.

AVVIO

MEDIEVIL™ narra della lotta del bene contro il male, un'avventura dove a un uomo viene data un'altra possibilità per eliminare dal mondo un orribile e folle stregone assetato di potere e per dimostrare di essere lui il vero eroe. Quando entrerai nel mondo di Gallowmere dovrai dare il meglio di te per aiutare Sir Dan a eliminare l'orribile Zarok.

Nelle prossime pagine, troverai consigli e suggerimenti che dovrebbero aiutarti a sfruttare al massimo questo gioco. Prima di cominciare a giocare ti consigliamo di studiare bene il manuale.

MENU PRINCIPALE

Premi il pulsante × per passare alla sezione successiva all'introduzione o premi il pulsante START per saltare direttamente sul menu principale.

Durante la sequenza introduttiva, arriverai nella zona del menu principale, rappresentata da una lapide sorvegliata dagli ostili mostri di Zarok. Qui potrai scegliere tra una serie di opzioni. Seleziona "NEW GAME" (NUOVA PARTITA) per cominciare la tua avventura, o, se nella Memory Card C'è una partita precedentemente salvata, puoi ricominciare quel gioco selezionando LOAD GAME (CARICA PARTITA). Questa opzione ti porterà su una serie di curiose lapidi a destra del menu principale. Consulta più avanti la sezione su come salvare e caricare su una Memory Card.

COME UTILIZZARE IL CONTROLLER

Pulsanti direzionali	Sposta Dan avanti, indietro, a sinistra e a destra. Premi due volte e tieni premuto per correre.
Pulsante ×	Attacco principale o azione (per es: leggere un libro, parlare con una gargouille).
Pulsante ○	Saltare.
Pulsante □	Attacco secondario. Con molte armi, tenerlo premuto, e poi rilasciare il pulsante per sferrare un attacco potente.
Pulsante △	Schivare, o se in possesso di uno scudo, difendere. Premi mentre stai correndo per dare una spallata (questa è una mossa speciale descritta più avanti nel manuale).
Pulsante L1	Passa da un bersaglio all'altro (solo per armi da lancio).
Pulsante R1	Consente di camminare indietro o lateralmente. Tienilo premuto e premi i tasti direzionali nella direzione in cui ti vuoi muovere.
Pulsanti L2/R2	Panoramica (solo quando l'icona della telecamera lo consente; per ulteriori informazioni consulta CAMERA).
Pulsanti L2 + R2	Tieni premuti i tasti direzionali per guardarti intorno nella "Dan-Cam Vision (Visuale Dan-Cam). Rilascia per tornare nella modalità normale.
Pulsante SELECT	Mostra l'inventario. Usa i tasti direzionali a SINISTRA/DESTRA/ SU/GIÙ per scorrere le armi e gli oggetti. Premi il pulsante × per selezionare o usare un oggetto.
Pulsante START	Pausa (apre il menu OPZIONI).

Questi sono i comandi predefiniti. Puoi scegliere questa configurazione e altre due configurazioni facoltative usando BUTTON LAYOUT (CONFIGURAZIONI PULSANTI) dal menu Pausa del gioco. Per un riassunto dei comandi, usa l'opzione VIEW CONTROLS (COMANDI VISTA).

COME UTILIZZARE UN CONTROLLER ANALOGICO (DUAL SHOCK®)

I comandi per giocare con un Controller Analogico (DUAL SHOCK®) sono identici a quelli descritti sopra, a parte il fatto che con il Controller Analogico (DUAL SHOCK®) puoi usare la leva sinistra invece dei pulsanti direzionali.

Seleziona la modalità Analogica sul tuo Controller Analogico (DUAL SHOCK®) in modo che il LED si illumini di rosso. Ora, spingendo la leva sinistra, puoi muovere Sir Dan, facendolo camminare o correre, a seconda della pressione esercitata. Se premi il pulsante L3 (spingi la leva sinistra verso il basso), puoi scegliere tra questa modalità di movimento standard e una seconda modalità con la quale Sir Dan camminerà soltanto. Suggerimento: Questa modalità di sola camminata potrebbe rivelarsi utile nelle aree del gioco dove un movimento brusco potrebbe essere pericoloso!

MEDIEVIL™ supporta anche la funzione vibrazione di DUAL SHOCK®, che puoi attivare o disattivare (ON/OFF) configurando VIBRATION (VIBRAZIONE) nella sezione CONTROL OPTIONS (OPZIONI DI CONTROLLO) del menu Pausa.

MEMORY CARD

ATTENZIONE: Non inserire o togliere le periferiche o le Memory Card dopo che l'interruttore è stato acceso. Prima di cominciare il gioco, controlla di avere almeno UN BLOCCO LIBERO sulla tua Memory Card.

SALVARE LA PARTITA

Alla fine di certi livelli arriverai alla videata Map (Mappa) dove potrai salvare i tuoi progressi. Premi il pulsante □ per salvare una partita sulla Memory Card nell'ingresso Memory Card 1 o nell'ingresso Memory Card 2. Premi il pulsante × per entrare su un livello senza salvare.

Puoi salvare fino a tre partite su una singola Memory Card, che saranno conservate dentro un blocco di Memory Card. Seleziona un ingresso utilizzando i pulsanti direzionali SU/GIÙ e conferma il salvataggio usando il pulsante ×. Quando salvi una partita già salvata in precedenza, ti sarà chiesto di confermare la tua scelta.

Effettuato il salvataggio potrai continuare a usare la videata Mappa per selezionare il prossimo luogo.

CARICARE LE PARTITE SALVATE

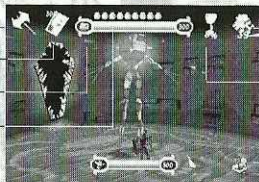
Sulla videata Main Menu (Menu Principale) all'inizio del gioco, seleziona LOAD GAME (CARICA PARTITA). Puoi accedere a LOAD GAME (CARICA PARTITA) solo se una Memory Card contenente le partite salvate di MEDIEVIL™ è inserita in uno degli ingressi della Memory Card. Ti sposterai su un gruppo di lapidi. La lapide frontale ti permetterà di scegliere tra i due ingressi della Memory Card, sempre che tu abbia due Memory Card inserite contenenti partite di MEDIEVIL™ precedentemente salvate. Evidenzia "1" oppure "2", poi premi il pulsante ✕ per selezionare la Memory Card. Dietro la prima lapide ci sono tre pietre più grandi che mostreranno il contenuto della Memory Card attualmente selezionata. ATTENZIONE: se hai inserito soltanto una Memory Card, o solo una delle Memory Card contiene partite salvate, sarai portato direttamente all'area di selezione LOAD GAME (CARICA PARTITA). Ora seleziona la partita salvata che vuoi caricare, usando i pulsanti direzionali SINISTRA/DESTRA per spostarti tra le tre lapidi. Premi il pulsante ✕ per caricare e proseguire la partita salvata che hai selezionato.

LA VIDEATA DI GIOCO

Arma attuale

Potenza scudo

Barra vita

Bottiglia/e della vita

Denaro accumulato disponibile

Calice di anime (percentuale che mostra il contenuto del calice)

Stato Camera (vedi oltre)

CAMERA

MEDIEVIL™ ha un sistema di camera intelligente, progettato per scegliere la migliore angolazione visiva per la tua partita. Tuttavia in molte aree del gioco, potrai fare manualmente una panoramica, o attivare la modalità speciale "Dan-Cam". Talvolta, quando queste modalità non sono disponibili, tentare di attivarle farà apparire un'icona d'allarme. Per attivare queste modalità vedi la precedente sezione sui comandi in questo manuale.

MENU PAUSA

Durante il gioco, premi il pulsante START per aprire il Menu Pausa. Usa i pulsanti direzionali SU/GIÙ per evidenziare un'opzione e usa il pulsante ✕ per selezionarla. Per maggiori informazioni, consulta le singole opzioni:

RESUME (RIPRENDI)	Seleziona questa opzione per abbandonare il Menu Pausa e continuare il gioco.
QUIT (ABBANDONA)	Seleziona questa opzione per abbandonare il gioco e tornare al Menu Principale.
GAME SETTINGS (IMPOSTAZIONI DI GIOCO)	Premi il pulsante ✕ per visionare ulteriori opzioni di gioco.
CONTROL OPTIONS (OPZIONI DI CONTROLLO)	Premi il pulsante ✕ per visionare altre opzioni del Controller.

GAME SETTINGS (IMPOSTAZIONI DI GIOCO)

AUDIO MODE (MODALITÀ AUDIO)	Premi il pulsante ✕ per scegliere tra STEREO / MONO
FX VOLUME (VOLUME EFFETTI SONORI)	Usa i pulsanti direzionali SINISTRA/DESTRA per regolare il volume degli effetti sonori.
SPEECH VOLUME (VOLUME VOCE)	Usa i pulsanti direzionali SINISTRA/DESTRA per regolare il volume della voce dei personaggi.
MUSIC VOLUME (VOLUME MUSICA)	Usa i pulsanti direzionali SINISTRA/DESTRA per regolare il volume della musica di gioco.
LIGHTING (LUMINOSITÀ)	Usa i pulsanti direzionali SINISTRA/DESTRA per regolare la luminosità dello schermo di gioco.
SCREEN ADJUST (REGOLAZIONE DELLO SCHERMO)	Usa i pulsanti direzionali per regolare la posizione dello schermo. Premi il pulsante △ per tornare al Menu Principale una volta che hai raggiunto la posizione desiderata.

OPZIONI DI CONTROLLO

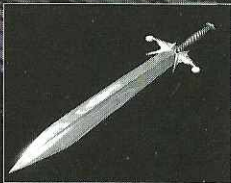
VIEW CONTROLS (COMANDI VISTA)	Visualizza i pulsanti da premere per la configurazione atti va di pulsanti. Usa i pulsanti direzionali in SU/GIÙ per scorrere questa informazione e il pulsante △ per tornare al Menu Principale.
BUTTON LAYOUT (CONFIGURAZIONE PULSANTI)	Scegli tra 3 diverse configurazioni di pulsanti.
VIBRATION (VIBRAZIONE)	Premi il pulsante ✕ per attivare o disattivare (ON/OFF) la vibrazione per il tuo Controller Analogico (DUAL SHOCK®).

INIZIA LA TUA AVVENTURA
(ALCUNE COSE CHE POTREBBERO ESSERTI UTILI)

1. LIBRI

Cominci il gioco nella cripta di Sir Dan. Raccogli la sua spada ed esplora. Vedrai dei libri aperti nella cripta di Sir Dan. In tutta Gallowmere troverai altri libri che potrebbero esserti utili. Alcuni sono libri di storia, che narrano la storia di Gallowmere. Altri offrono consigli e indizi per aiutarti nella tua ricerca. Ogni volta che vedi un libro, mettitici davanti e premi il pulsante ✕. Se necessario, usa i pulsanti direzionali SU/GIÙ per scorrere il testo del libro.

2. ARMI

All'inizio dell'avventura Sir Dan dispone solo della sua vecchia spada rugginosa e di alcuni pugnali. Andando avanti nel gioco, Sir Dan troverà nuove armi che in certe situazioni possono essere più utili della sua spada. Alcune di queste le potrà trovare in certi livelli, altre gli saranno offerte come ricompensa per i suoi successi nel Salone degli Eroi. Di seguito sono elencate solo alcune delle molte armi in cui potrà imbattersi:

SPADONE	Una spada molto più potente che amplia il raggio d'attacco di Sir Dan. Con una piccola somma può diventare incantata raddoppiando il proprio potere!
BASTONE	Quest'arma può spaccare rocce e parti deboli di un muro, ma stai attento è di legno e può consumarsi piuttosto in fretta.
PUGNALI	Ideali per attaccare i nemici da cui devi rimanere a distanza o che sono troppo in alto per essere attaccati da terra.
BALESTRA	Come i pugnali, possono essere molto utili quando devi rimanere il più lontano possibile dai tuoi nemici.
MARTELLO	Quest'arma ha la stessa potenza del bastone, ma non si consuma mai. Uno speciale attacco a ripetizione può essere sferrato per danneggiare i nemici in un'area più ampia!

3. GARGOUILLE

Ci sono due tipi di gargouille che puoi incontrare in MEDIEVIL™. A nessuna di loro piace particolarmente Sir Dan, visto che sanno quale frana fosse da vivo. Ma non portano rancore e, se usate correttamente, possono rivelarsi molto utili nella tua avventura.

Questi esseri orribili vengono ignorati quasi da tutti, a parte gli eroi più saggi. Sebbene sembrino semplici sculture di pietra, in realtà rimangono in silenzio e osservano tutto. Per fortuna, le gargouille vogliono sempre dimostrare di essere molto intelligenti e spesso forniscono indizi e suggerimenti utili per la tua missione. Ma stai attento, le gargouille sono malvagie, e si sentono superiori ai semplici mortali come Sir Dan. Spesso i loro indizi saranno tanto enigmatici quanto utili.

Queste meschine creature esistono solo per portar via ai coraggiosi eroi i loro tesori. Però devono sempre offrire qualcosa in cambio. Se incontri uno di questi mercanti gargouille nei tuoi viaggi, guarda se ha qualcosa da offrire che può esserti utile. Seleziona SERVICES (SERVIZI) per fare un incantesimo sul tuo Spadone o per aggiustare il tuo scudo. Scegli SUPPLIES (RIFORNIMENTI) per rifornire le armi che hai guadagnato nel Salone degli Eroi; compra frecce, lance, pugnali e altri oggetti in più per assicurarti di avere un buon armamento e di essere pronto a combattere contro qualsiasi nemico.

Si dice in giro che i Mercanti gargouille lavorino a volte insieme ai tipi più loschi di Gallowmere per ricettare la merce rubata!

4. TESORO

I tesori recuperati verranno messi tra il denaro accumulato in cima allo schermo. Puoi usare questo denaro per comprare oggetti dagli avidi mercanti gargouille. Ma impara a spendere saggiamente il tuo denaro: ci possono essere oggetti che puoi ottenere gratuitamente e che ti costerebbero cari se comprati da una gargouille...

5. LIVELLI DI ENERGIA e BOTTIGLIE DELLA VITA

In cima allo schermo di gioco vedrai una barra verde: è il misuratore dell'energia di Dan. Quando finirà, Dan morirà. Puoi comunque trovare bottiglie di energia che, se conservate, restituiranno automaticamente a Dan piena "salute". Puoi rifornire di energia vitale sia la tua barra, che le bottiglie vuote, presso le Fontane della Salute che incontrerai nei tuoi viaggi. È sufficiente entrare nei getti verdi della fontana e aspettare che la barra di vita e le bottiglie vengano riempite, o che la fonte naturale di energia della fontana sia esaurita. Puoi anche trovare piccole fiale contenenti energia vitale, da usare come integratori. Quando la barra e le bottiglie di energia vitale sono esaurite, la partita è finita - GAME OVER (Indizio: ci sono un paio di bottiglie vitali nascoste nella cripta di Sir Dan all'inizio del gioco).

Quando incontri i capi nemici, vedrai che anche loro hanno una barra di energia. Devi tentare di fargliela esaurire prima che possano ucciderti. Sta a te scoprire quale arma è la più efficace ma, come regola generale, contro i nemici che non puoi raggiungere funzionano meglio le armi da lancio.

6. PIETRE RUNICHE

Data l'energia magica emanata da Gallowmere, gli antichi trovarono un modo di catturare queste forze, intrappolandole all'interno di pietre runiche. Tali pietre potevano allora essere usate per aprire porte chiuse e passaggi bloccati, ma solo se sulla serratura veniva inserita la pietra giusta.

Oggi puoi ancora vedere molte di queste serrature in tutta Gallowmere, che hanno la forma di mani imploranti. Se trovi una pietra runica, scopri dove deve essere posizionata per avere accesso a nuove aree; per esempio, solo una Runa MOON (LUNA) aprirà una serratura luna, una Runa CHAOS (CHAOS) aprirà una serratura caos, ecc.

7. USARE L'INVENTARIO DI DAN

Andando avanti nella tua avventura, troverai molti oggetti utili. Una volta raccolti, entreranno automaticamente a far parte dell'inventario di Dan. Per usarli, premi il pulsante SELECT per aprire il tuo inventario, poi usa i pulsanti direzionali SINISTRA/DESTRA per evidenziare un oggetto, e premi il pulsante ✕ per selezionarlo. Usa i pulsanti direzionali SU/GIÙ per andare su un'altra riga di oggetti. Le armi e gli scudi si trovano sulla prima riga, gli altri oggetti sotto. Alcuni oggetti sono utilizzabili solo in certi punti del gioco. Se cerchi di usare un oggetto nel posto sbagliato, verrai avvertito con un allarme.

8. LA MAPPA DI GALLOWMERE

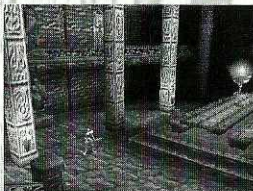
Alla fine di ciascun livello, ti apparirà la videata mappa, che ti mostra quanto sei arrivato lontano nel tuo viaggio. Le aree oscurate dalle nuvole nere di Zarok sono quelle che non hai raggiunto. Una volta completato un livello, puoi rigiocarlo semplicemente premendo il pulsante ✕. Quando le nuvole nere si sono diradate rivelando una nuova area, puoi muoverti verso quell'area premendo i pulsanti direzionali, nella direzione in cui intendi viaggiare; controlla sempre le frecce che vengono fuori da un luogo, per vedere i suoi possibili collegamenti. Premi il pulsante ✕ per cominciare il livello.

9. IL CALICE DI ANIME

Uno degli scopi principali dell'avventura di Dan è quello di riparare alla sua morte vergognosa, e dimostrare di essere un vero eroe. I mitici eroi di Gallowmere hanno lanciato una sfida che Dan deve affrontare e portare a termine se vuole unirsi a loro nell'Eterno Salone degli Eroi...

Su ogni livello, in determinati punti, vedrai un calice dorato (preso dal Salone degli Eroi) che fluttua nell'aria. All'inizio non ti sarà possibile toccare il calice. Poi, man mano che fai fuori i tuoi nemici, il calice si riempie poco a poco delle anime degli avversari sconfitti. Una volta pieno sta a te raccoglierlo, e sarai degno di visitare il sacro Salone degli Eroi per chiedere una ricompensa. Esiste un Calice nascosto in ogni regione del Gallowmere, e tutti sono ben nascosti o protetti, solo un vero eroe collezionerà la serie completa!

10. IL SALONE DEGLI EROI

Nel Salone degli Eroi, gli eroi più impavidi della storia passano l'eternità a riposare, festeggiare e raccontarsi storie delle loro più grandi vittorie. Sir Dan può rendere omaggio a tutti gli eroi circondati da uno spettrale alone colorato. È sufficiente che ti metti sull'emblema del calice di fronte a loro e aspetti i loro consigli. Se vogliono offrirti una ricompensa, ti sarà chiesto WILL YOU ACCEPT? (ACCETTI?); scegli la risposta YES (SÌ) per avere la ricompensa, che apparirà davanti all'eroe, pronta per essere raccolta. Ricorda, puoi ottenere soltanto una ricompensa a ogni visita, non andare a disturbare gli altri eroi, ti ignoreranno!

Il Salone si estende su due livelli. Solo quando avrai acquisito il coraggio di un eroe potrai salire le scale per il livello più alto. Dopo che avrai reso omaggio a tutti gli Eroi del Salone inferiore, le scale fantasma si materializzeranno.

Una volta raccolta la tua ricompensa, ritorna nel punto da dove sei arrivato e seleziona YES (SÌ) per lasciare il salone.

UN ULTIMO INDIZIO...

La Spallata Vigorosa!!

Per aprirti un varco attraverso le parti deboli dei muri, premi due volte il pulsante direzionale avanti insieme al pulsante △. Se stai usando un Controller Analogico (DUAL SHOCK®), spingi forte in avanti la leva sinistra, insieme al pulsante △. Continua quest'operazione finché il muro non sarà abbattuto e apparirà...?

Poiché questa abilità la acquisirai solo avanti nel gioco (sconfiggendo un particolare nemico), ci possono essere aree nei primi livelli che non potrai raggiungere subito. Tieni a mente dove si trovano e cercale una volta che possiedi questa preziosa abilità.

Ora sei pronto per inseguire Zarok attraverso Gallowmere. Cerca le uscite, sono ancora segnate con il verde lampeggiante della scia dei malefici poteri di Zarok.

Che gli Eroi di Gallowmere siano sempre con te!

TITOLI

Ideato e Creato da SCEE (Cambridge)

Ideazione e Direzione del Gioco	Chris Sorrell
Design del Gioco	Jason Wilson
Primo Programmatore	James Busby, Paul Donovan, Chris Sorrell, Matt Johnson, Sam Baker
Programmatori	Derek Pollard, Tim Closs, Dean Ashton
Assistente alla Progettazione/Sviluppo	Katie Lea
Disegno grafico	Jason Wilson
Sequenze animate e introduzione	Jason Riley
Animazione dei Personaggi	Mitch Phillips
Creazione livelli	Mike Philbin, Nina Kristensen
Texture	Jason Wilson, Jason Riley, Mitch Phillips
Assistenti animazione personaggi	Nina Kristensen, Mike Philbin
Assistenti Creazione livelli	Jason Riley
Assistente progettazione	Lindsay Pollard
Direzione VA	Pete Murphy
Colonna sonora originale	Andrew Barnabas, Paul Arnold
Effetti Sonori	Paul Arnold
Post-Produzione Video	Tom Oswald
Post-Produzione Dialoghi	Andrew Barnabas
Montaggio Effetti Sonori/Parlato	Gary Richards, William Bell
Direzione tecnica	Mike Ball
Programmazione tecnica	Andrew Ostler, Dean Ashton, Matt Johnson, Ian Elsley, Martin Kift, Julian Rex
Coordinatore collaudo qualità	Sarah-Louise Lloyd
Collaudatori qualità	Dave Holloway, Alex Sulman, Dan Smith, Stuart Harvey
Soggetto	Jason Wilson
Sceneggiatura	Martin Pond
Produttore	Chris Sorrell
Direzione (Cambridge Studio)	Ian Saunter

Edito da Sony Computer Entertainment Europe

Produttore Esecutivo per SCEE	John Roberts
Direttore di Produzione	Chris Ansell
Manuale	Scritto da Jim Sangster
	Design di Steve O'Neill
Produzione stampa	Martin Pearce
Approvazione qualità del Manuale	Lee Travers, Stephen Griffiths
Direzione qualità	Tony Bourne
Capo del Collaudo Interno	Steve Archer
Coordinatore al Collaudo	Jim McCabe
Primo Collaudatore	Dave Burke
Assistente al Primo Collaudatore	Andy Macoy
Collaudatori	Ian Cunliffe, Richard Bunn, Anthony Gill, John Cassidy, Dominic Berzins, Ian McEvoy, Phil Bramhill, Dee Norfolk, Lorna Croasdale, Pat Cowan, Carl McKane, Carl Guinney
Primo Collaudatore Ambientazioni	Ed Valiente
Collaudatori Ambientazioni	Claudia Schuldt, Christa Leonards, Lucie Dupoirieux, Susana Olga Paredes Alcaraz, Ana Maria Juarez-Ordóñez, Andrea Masneri, Miguel Sanchez

VOCI

A.Ricci.

M.Marinoni.

L.Chappini.

A.Piovan.

B.Ferraro.